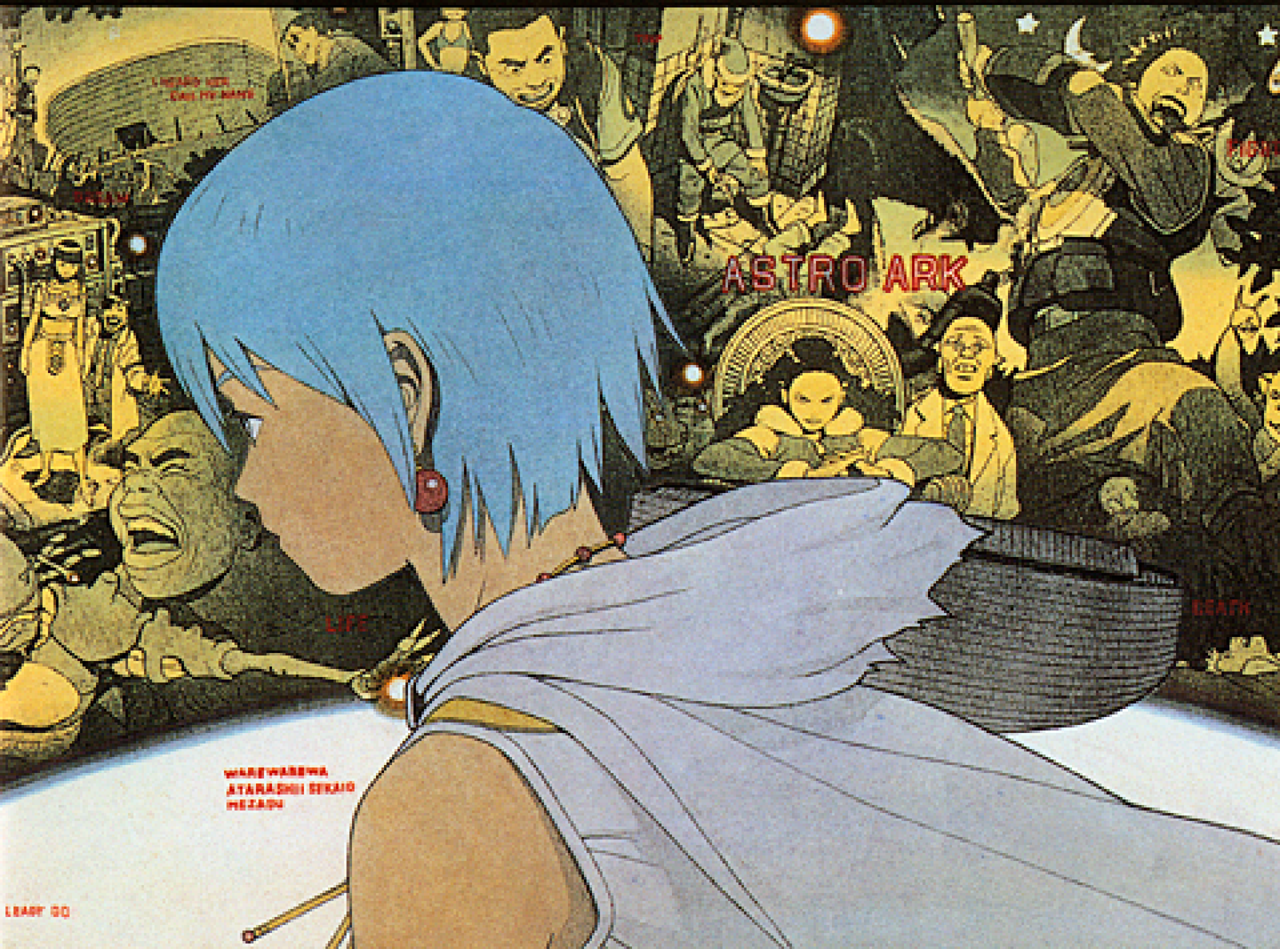
Linda³

リンダキューブ アゲイン

PlayStation



Linda Cube Again

CONTENTS

【お問い合わせ先】㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンターTEL 03-3475-7444

なお、ゲームの内容や裏技等に関するご質問にはお答えできませんので、予めご了承ください。

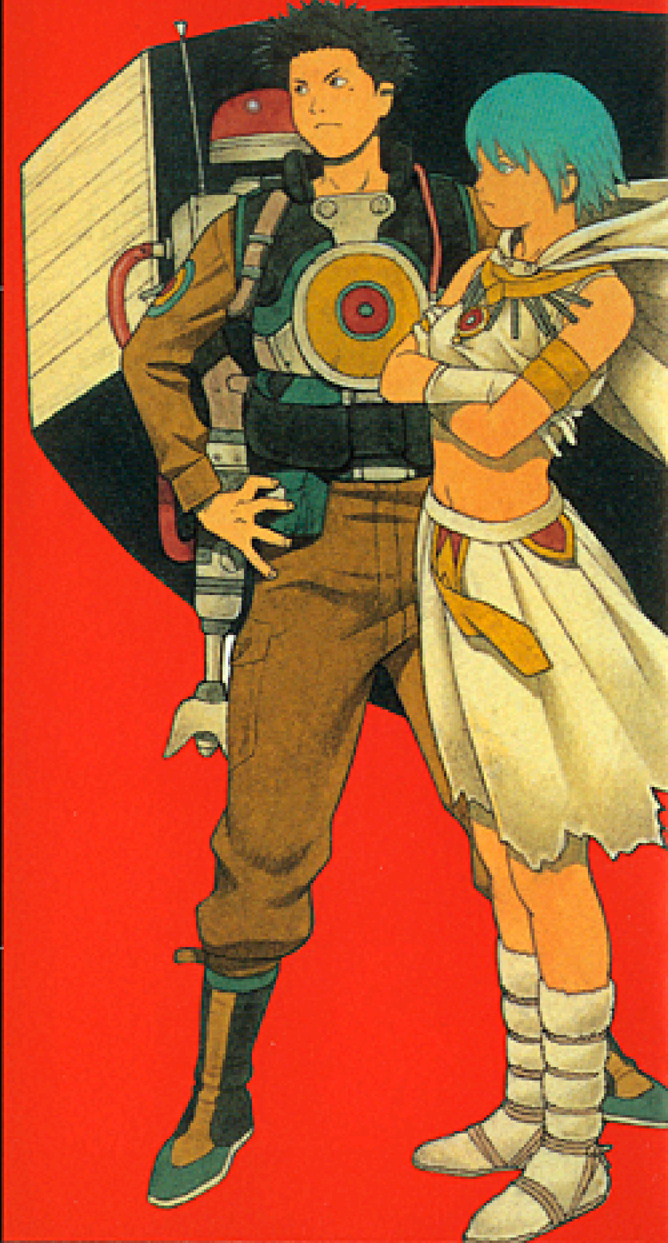
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SCPS 91142



← カナビス氏は、棺桶を
イメージして
描いたんだ
そうな



ひとつの惑星が死んだ。
直径200kmの隕石が、地上の動物を完全に抹殺したのだ。
これは、その星の動物たちを救うために、
たったふたりで戦った少年と少女の物語である。

WORLD OF Linda³

リンダキューブの世界

AMD(アフター・マザーズ・デス)1991年。
植民惑星ネオケニアに、超巨大隕石が迫っていた。
衝突まで、わずか8年。
星間連邦政府による必死の移住計画が進む中、
突如、未知の知的生命体「アナビス」からメッセージが届く。
「この星の動物をひとつがいずつ集め、他の星へ逃がして欲しい」と。
そして脱出用宇宙船「箱船」は、人類へ贈られた。

この突拍子もなく確実性もない「箱船計画」に、
こともあろうに連邦政府はGOサインを出す。
やがて、箱船の乗務員として、人類という種の雌雄として、
若き男女1名ずつが選び出された。
そして今、この困難な使命に挑むふたりの冒険が始まる…。

ノストラダムスの大予言の「恐怖の大魔王」と最近はヤリの「希少動物保護」問題を安易にくっつけたのがミエミエの設定だナ



惑星ネオケニアの歴史

→ゲームをやればわかるから
こんな長い文章ワザワザ
読まなくていいゾ(笑)

人類は進化の袋小路にいた。その時すでに母なる星「地球」はなく、人類は幾多もの生存可能な星へと散り散りに移住し、星間連邦国家を築き上げていた。そんな人類へ、出生率の減少、死亡率の増加という不吉な現象が襲いかかっていたのだ。

原因は特定できなかった。しかし、人類という種の生命力が尽きかけているのは確かである。この事実をひた隠しにして、連邦の絶望的なあがきが始まった。

そして奇跡が起きた。探査機によって、ひとつの惑星が発見されたのである。あらゆる獣が、鳥が、魚が、虫が、命が満ちあふれる緑の星。

さらに連邦を驚かせたのは、この星に先住民族がいたことである。しかも、生物学的には寸分の違いもない、全く同種の人類。文化こそ原始的であったが、言語体系すらほぼ一致していた。彼ら―ビースチャンは一体何者なのか？

そんなことはどうでもよかった。ただ彼らが驚異的な生命力を持っていることだけが重要だった。高度文明の中では得られるべくもない身体能力、そして生殖能力。彼らの血を混ぜ合わすことが、衰退しきった人類を救うただ一つの手段なのかもしれない。

こうして連邦は、希望の星「ネオケニア」への迅速なる移民計画を開始した。

ただし、期間を100年と定めて、だ。ネオケニアに隕石が衝突することは、最初からわかっていた。惑星ひとつを死の星に変えるのに、充分すぎるほど巨大な隕石が……。

自分たちが実験のために送り込まれたこと、まして希望の新天地が100年後に消滅することなど毛の先ほども知らない移民者が、最初にネオケニアの土を踏んだのはAMD1900年……今から91年前の事である。

Linda³語句の基礎知識

●ビースチャン

ネオケニアの先住民。動物が自分たちの祖であるという信仰を持っていたことから、Ｂｅａｓｔ（獣）とｉａｎ（人間）の合成語である「Ｂｅａｓｔｉａｎ：ビースチャン」と呼ばれる。

●アナビス

ビースチャンの伝説上の創造主。また、ネオケニアの動力源の遺跡で発見されている人類の科学力を越えた技術の総称。そのひとつに物質分解・再合成装置がある。トランス・カーゴや転送装置に応用されているが、その仕組みには不明な点が多い。

●レンジャー隊

ネオケニア独自の公共機関で、警察とレスキュー隊の性格をあわせ持つ。民間人を野生動物から守り、野生動物を密猟者から守るのが任務であったが、現在は脱出プロジェクトの推進役となっている。

●Ａ級保護指定動物

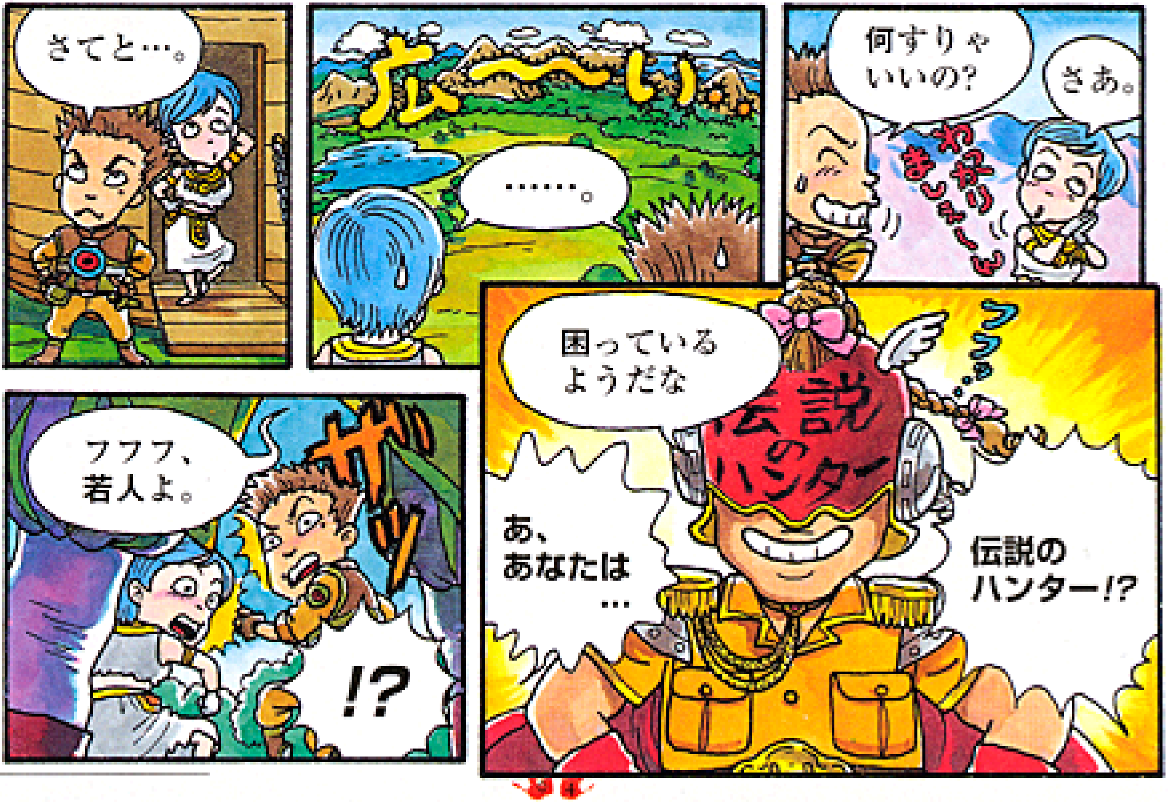
絶滅の恐れがある希少種。条約によって特に保護されており、捕獲や売買は堅く禁じられている。もちろん、箱船計画の任務につくケンとリンダにだけは、捕獲が許可されている。

はじめての

Linda³

ようこそ、リンダキューブの世界へ！
「常識」がほとんど通用しないこの世界の
常識を、まんがで楽しく勉強しちゃおう!!






とにかく動物動物！
動物集めは全ての道を拓く！ 動物を捕らえるのだ!!
誰？コイツ…
何だよ、いきなり命令口調で…
捕らえるのだ。
どたどた
ばたばた
何をしている？
テストプレイヤーがこれをやった率：12％
ばたどた
怪物が襲ってくるのを待ってんの。
たわけ！
ぐわしっ
動物は自分から探し！
逃げる連中を捕らえ！
登録！
時には食う!!
売る！



「おっ約束」を破ってすんませんねェ(笑)



さあ、どうする。
時間がないぞ?
実際の“ゲーム時間”は12時間位しかないかもォ
伝説のハンター
どうするったって…
だから、なるべく
たくさんの動物を
箱船に乗せて
助けるんだろ?
そうかっ
こうしちゃ
いらんない!
ありがとう、
伝説のハンター!
こうして
ふたりは…
西はあっち!
Ⓑボタン:ナビS
道なき道を行き
橋なき川を渡り…
カマ振って先制よ!
動物を探し…
四方を囲まれて
逃げ道を失い、
ボコッ
ボコ
ボコッ
袋叩きにあいながらも
せっせと箱船に動物を
乗せる毎日を送るのでした
ガンッ!
ふっ
パサッ
せいぜい
がんばれよ。
こ、
この人は
何者…!?
葉月名人じゃないよ!
つづかない。

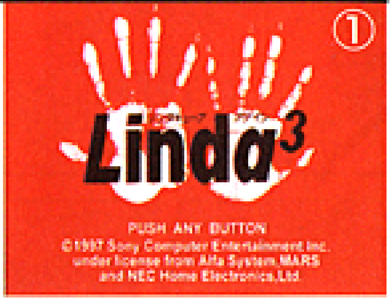
↑似てねーてばよォ

☆裏ワザ？ 実はこのまま放っておくと、ムービーその2が始まる。

OPERATION 基本操作

■ゲームの始めかた

ディスクをプレイステーションの本体にセットし、電源を入れます。プレイステーションのロゴの後、オープニングムービーが流れ、タイトル画面①が表示されます（ムービーは◉ボタンでキャンセルできます）。何かボタンを押すとメニュー選択画面②になりますので、方向キーと◉ボタンで決定してください。新しくゲームを始めるときは「難易度調整」（→１２ページ）の後、「ＳＴＡＲＴ」を選び、さらにシナリオを選択します③。ゲームを再開するときは「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選び、データをロードします④。また「ＰＲＯＬＯＧＵＥ」では、ケンたちの子供時代のムービーを見ることができます。





■セーブのしかた

ゲームを中断するときや物語に進展があったときなど、必要に応じてゲームのデータ（途中経過）をセーブしておきましょう。セーブされたデータは、次回タイトル画面で「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選ぶとロードすることができます。セーブやロードを行なうには別売りのメモリーカードが必要です。２ブロックを使用し、６つまでデータを保存できます。異なるシナリオのセーブデータに互換性はありません。違うシナリオを始めたら、新しくデータをセーブしてください。



各町村の入り口などにある電話から記録センターへつなぎ、ゲームの途中経過をセーブします。

コントローラ各部の名称



■移動時の操作

方向キー	ケンの移動、カーソルの移動
◎ボタン	話す、調べる、決定
⊗ボタン	ダッシュ、キャンセル
Ⓐボタン	コマンドメニュー
▣ボタン	ナビS（→P.１９）
L１ボタン	T.C.メニュー（→P.２５）
L２ボタン	装備メニュー（→P.２４）
R１ボタン	ポケット動物図鑑（→P.１７）
R２ボタン	道具メニュー（→P.２４）
SELECTボタン	ポーズ、各種設定（→写真参考）
STARTボタン	野営（→P.３０）

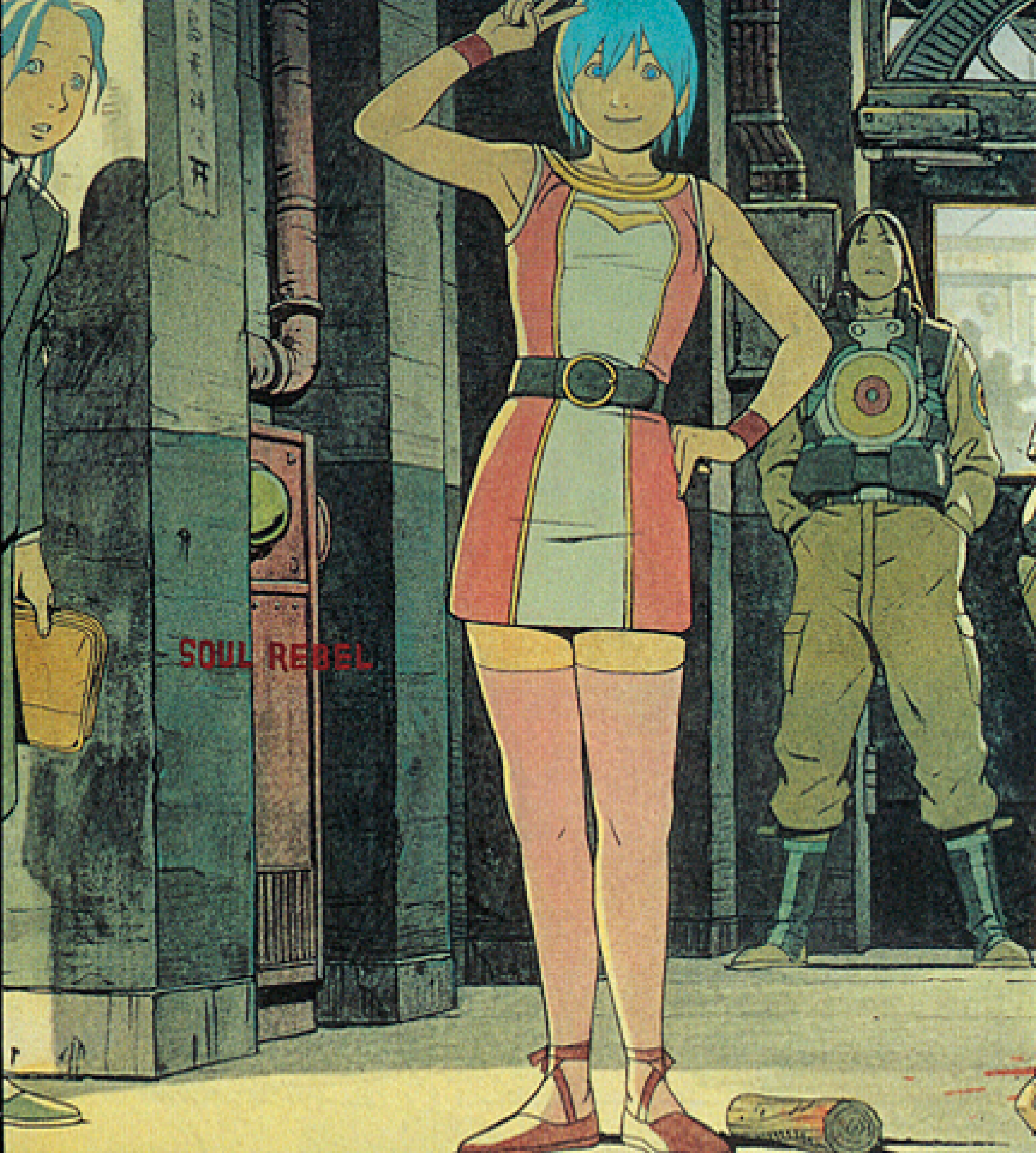
■戦闘時の操作

方向キー	カーソルの移動、振り向き
◎ボタン	決定
⊗ボタン	キャンセル、地形等の確認
L1・L2ボタン	左へ振り向く
R1・R2ボタン	右へ振り向く



移動中、戦闘中のメッセージの表示速度の個別設定、マップ名表示の切り替えが可能です。シナリオCではナレーションの設定も可能です。

Linda^3





楽勝よね？

RAKUSHOUYONE?

まッ、ハタ迷惑な女だとは、
僕も思う…。

この情けない顔してる男があなたえ!

STORIES 物語

Scenario シナリオ

■3本のパラレルストーリー

このゲームには、3本のシナリオが用意されており、それぞれに目標動物捕獲数などの終了条件が設定されている。どのシナリオから始めるのも自由だ。3つの物語で3つの顔を見せるあなたのパートナー、リンダ。ぜひとも彼女たちを幸せにしてやって欲しい。隣り合わせの微妙なパラレルワールドを楽しもう。



■タイムリミットと難易度

物語の舞台である惑星ネオケニアに巨大隕石が接近、8年後に衝突する。スタートから8年が経過した1999年の夏、目的の成否に係わらずゲームは終了、エンディングを迎える。どんな結末となるのか？　それはあなたの冒険内容次第だ。

シナリオスタート時に難易度を変更することで、月日の流れの速さを変えることもできる。じっくり動物を集めたい時には遅くするなど、好みで調整しよう。



8年後には隕石が衝突する。これは避けようのない事実だ。



季節は刻々と移り変わってゆく。目的を達成するべく急げ!!

シナリオA・Bは練習のつもりで軽く流してくれればOK!

Scenario A

Merry Xmas

狂気

死体は探すより作る方が簡単なのサ。









冒険に出かけようとしたその矢先、リンクの住む村の全住民が失踪。
幸運にもリファだけは難を逃れたが、病室に横たわる彼女の記憶は失われていた。
「失礼ですが…、あなたは…？」
ケンの顔さえ思い出せない彼女に、いったい何が起きたのか？
それは鮮血に染まった悪夢の物語の、ほんの始まりに過ぎない。


Scenario B
Happy Child
愛憎
愛する者が死ぬと、みんな泣くのね。
結婚式を間近に控え、リンダの両親を交えて団らんの夜を過ごすライル。
だが平穏な時間は、響きわたる悲鳴と共に打ち砕かれる。
虫ケラか何かのように惨殺されたサムとアン。そして、
箱船のキーとなる左腕を切断されたリンダ。彼女の意識は戻らない。
彼らを襲った怪人たちの正体は？ その意図は…？


Scenario C
AstroARK
未来
あなたに逢えて、本当によかった。
箱船の乗組員に決定された直後、不慮の事故に遭い、意識不明となったケン。
目覚めた時には、すでに十年が経過。その間に、リンダはケンを車椅子に縛りつけ、
勝手にウェディングベルを鳴らしたらしい。
厳しい時間制限の中、目的を達成することができるだろうか？
「全て」を満たしたとき、箱船の謎は明かされる。

各シナリオ共通・サバイバルの基本

■何はなくとも乗員登録

町を飛び出して動物の捕獲に出かける前に、箱船に行って乗員の登録をしておこう。箱船はハーディアを出たところにある。箱船に入ってすぐの、右から2つ目の部屋で乗員登録を行なう。



■戦闘の基本の基本

動物たちはフィールド上に見えており、その動物に接触すれば戦闘となる。動物を捕獲するなら自分から挑みかかり、戦いを望まないなら接触しないように逃げ回ればいいのだ。どちらの場合にも⊗ボタンのダッシュが有効である。

・とにかく基本は「後から攻める！」です〆

■動物の捕獲と箱船への登録

動物の捕獲・登録は、全シナリオを通して最も重要な作業。戦闘では、攻撃して抵抗をやめさせるだけでOK。ただし動物の体力を大幅に上回る攻撃を加えると、体が飛び散ってしまう。そうなると捕獲は不可能だ。猟犬に攻撃させるなど、程々の手加減を。その他、店での購入など、あらゆる手段で動物を集めよう。

動物を箱船に登録すると、乗組員の各種パラメータがアップする。その際、動物の種類によっては特殊能力に目覚めることもある。



動物の登録は、箱船に入ってすぐのこの部屋で。こまめな登録を。



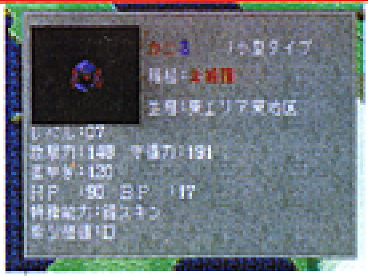
登録した動物は、箱船のカプセルに収容される。時々確認しよう。

・東エリアならネズミの「捨て身アタック」、あと、トンボの「恋にショット」は早めに押さえたいとこだ。

■動物博士と動物図鑑



未知の動物に出会った時、勢い込んで戦闘を仕掛ける前に、ぜひ使いたいのがポケット動物図鑑だ。Ｒ１ボタンを押し、フィールド上の動物を◉ボタンで指定すれば、即座に検索できる。詳しいデータを知ることができるので、思いがけない強敵と戦うという危険も避けられるだろう。



戦う前に動物をチェック。
希少度や未捕獲かどうかもわかるのだ。

しかし、ネオケニアには１２０種もの動物が生息している。冒険の途中には、図鑑には未記載の新種にも出会うこともあるはずだ。そんな動物を捕獲できたら、とある町にいる動物博士を訪ねよう。ちょっとしたプレゼントがある。

ミナゴの左の下のほうの家

※レベル差くらいは何とかなる!!

■動物の利用

売却●

何をするにも資金が必要なのは、どの世界でも一緒である。だが、レンジャー隊の給料だけで足りる物ではないし、野生動物がお金を持ち歩いてるわけもない。そこで動物商を利用しよう。捕獲した動物を売却して、資金にするわけだ。

肉や装備にしてから売るとお得！

装備を作る●

特殊能力「装備加工」を身につけると、捕獲した動物から武器や防具を作り出せるようになる。どこにいようと、捕らえた動物をその場で装備にしてしまえるのだ。オスからは武器、メスからは防具を作れる。装備品の強さは、元の動物の強さや堅さによる。



各属性も元の動物のまま

●食料を作る

特殊能力「食料加工」は、動物から肉を作る能力。ＨＰやＢＰは野営やホテルでも回復するが、それは時間を進める結果につながる。肉を食べると、ＨＰまたはＢＰの回復の他、物によっては特殊な効果が現われる。なるべく回復は肉で行ないたい。

毒とかサ、ろくでもないモンね。

●猟犬にする

ケンたちは猟犬を１０頭まで連れ歩くことができ、そのうち２頭を戦闘に参加させられる。猟犬も経験を積むことによって成長し、特殊能力を覚えたりする。最初はとりあえず借金してでも、最低２頭は猟犬屋で買っておこう。戦闘が楽になる。



猟犬の治療費は意外と高いよ。

MAP&WEATHER 地理気象

ネオケニアは、大きく分けて3つのエリアから成る。右のマップは東エリアで、他に南エリア、西エリアが存在する。町や村の位置は「O-14」のように、東西と南北の座標で表わされる。



East area 東エリア

■町・村

O-14 ハーディア
1990年代初頭から、レンジャー隊本部を中心に発展。レンジャー隊員の住宅が並ぶ。 ここからスタート

P-10 オズポート
ネオケニアの「玄関」。宇宙港の機能を持つ軌道衛星オズサットと、転送装置で結ばれている。

Q-14 ミナゴ
神秘的な教会が印象的な、ビースチャンの自治保護区。現在、リンダはここに住む。 左上のピンクの家がそう。

V-13 ホスピコ
医療都市「ホスピタル・コーポレーション」。なぜか乳児と死体の盗難事件が頻発する。 若い女の

W-10 パラサイド
開発が中止された街を、ならず者たちが勝手に完成させてできた物騒な町。

M-11、S-12にはトンネルがある。お金のないときは便利。

■主な生息動物

●ブタ
おそらく最初に捕獲することになる最も弱い部類の動物。戦闘の訓練に最適である。

●サル
人間と見るや、しつこく追いかけてくる。大群に囲まれないうちに蹴散らそう。

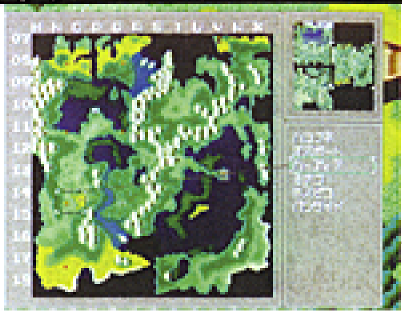
●イヌ
徒党を組まれると苦戦を強いられる。捕らえたイヌは、店で登録すれば猟犬にできる。

●カニ
防具に最適な堅い甲羅を持つ。カニ装備を一式揃えれば、しばらくは使えるだろう。

■ナビS（ナビゲーションシステム）：Ⓢボタン

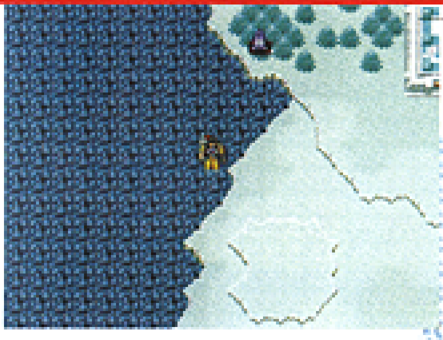
ナビS（ナビゲーションシステム）は、自分の現在位置が即座に確認できるという、レンジャー隊員の必携装備である。Ⓢボタンを押せば画面に表示され、さらに方向キー左右で他のエリアのマップも確認することができる。地上だけでなく、洞窟内でも使用できるので、迷いがちなプレイヤーも安心だ。洞窟の位置も、一度入れば表示されるようになる。

右上の表示がネオケニア全図。



どこに町があるのか一目瞭然。連絡通路なども白い点で表示されるぞ。

■気候の変化





春や夏には緑が生い茂っていた森や草原も、冬になると銀世界に一変。雪上は足を取られるので移動にひと苦労する。逆に、湖は氷が張る冬の方が歩きやすい。

ネオケニアにも、地球と同じような四季が存在する。気候も季節によって大きく異なり、地域によっては川幅が広がるなど、地形も著しい変化を見せる。移動速度の落ちる水上などで、動物に囲まれたらひとたまりもないだろう。北端近辺では、温暖な季節でも雪になることは珍しくない。無用な苦労を避けるために、出かける前には電話で気象サテライトをチェックしておこう。

※一応、言っとくけど、川や池にも入れる。
カメやワニに会ったら仲良くしてやってくれ。
「こんにちワニ」とか言ってサ。

＜ヒント＞
これも実は
動物。「ギタイ」
ってヤツだ。

■活動季節の限られる動物も

動物は四季を通して同じ場所にいるとは限らない。冬には冬眠のために姿を消してしまう動物もいるだろうし、逆に寒い季節にしか活動しない動物もいるかもしれない。季節が変われば、地形とともに生態系も変化するのだ。季節が変わったら、知らない土地を歩くつもりで動物を探そう。



ある一季節だけにしか活動していない動物も珍しくない。同じ土地でも何度か足を運ぼう。

面倒だナ…

■動物の気性と季節

普段は臆病な動物も、発情期や産卵期を迎えると一変して凶暴になることがある。同じ動物でも、季節によって強さが変わってくるわけだ。また、ひとつの目安に過ぎないが、夏は群れで行動し、冬は単独行動をしている動物が比較的多い。大量捕獲なら夏、ちょっと無理めの強い動物を狙うなら冬だ。

● 季節によって、メスオスの比が極端になる動物もいる



■洞窟内も変化

季節には関係なさそうな洞窟も、実はしっかり影響されている。特定の季節にしか姿を見せない動物や人間がいるのだ。動物の全種捕獲には、季節が変わるごとに同じ洞窟をくまなく歩くくらいの苦労もいとわない、努力と根性が必要なのである。



目に見えてわかる洞窟内の変化の例。卵。産卵期の春にしか見られない。他には植物も当てはまる。

あまり気にしなくてよし。

努力も根性も苦手な人にはリンダの「獣イヌの嗅覚」がおすすめ

■生モノは腐るぞ

肉、花などの生モノは、いつまでも持っていると季節の変わり目に腐ったり枯れたりしてしまう。当然のことだが、気温の高い夏から秋にかけては特に腐りやすい。持て余し気味だったら、早めに売るなり使うなりしておこう。

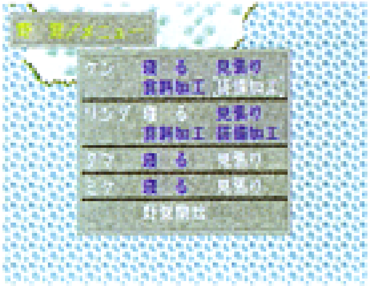
〈ヒント〉腐ったほうがおいしくなる肉もマレにある。

■時間を大切に

時間は刻々と過ぎ、季節は移り変わって行く。しかし、季節が「移り変わる」のは、町や洞窟などから出たとき、野営を終了した時に限られる。これをふまえて、がんばって動物を集めよう。

■野営は陸地で

冬場の凍った湖上で戦闘に疲れ、野営したくなることもあるだろうが、それは避けたい。目覚めたときには春で氷は溶けていた、ということもあり得る。もし湖のど真ん中で水棲動物に囲まれたらどうなるのか…？　一度試してみるといい。



季節の変化は突然訪れる。野営はなるべく陸地でしよう。

バードラインのシュートサービスと回収ビーコンはシナリオC完全クリアには必須だ！

動物の習性はいろいろ

戦闘では、動物の習性を知ることが重要となる。臆病ですぐに逃げ出す動物。群れるのを好み、どんどん仲間を呼ぶ動物。おとなしそうでも、一撃必殺の特殊能力を持っている動物。動物たちは千差万別とも言える習性を持っている。こういった習性を早く見極め、対応策を講じた上で戦闘を組み立てるようにしたい。また、ケンたちが活動するのは昼だが、動物の中には夜にだけ活動するヤツもいる。



♡たまに野営するとリングが話しかけてくるムフフな感じ。

102号室へようこそ。

102GOUSHITSUEYOUKOSO




UNDERWORLD
Linda³

FIELD フィールド

■移動時のコマンド

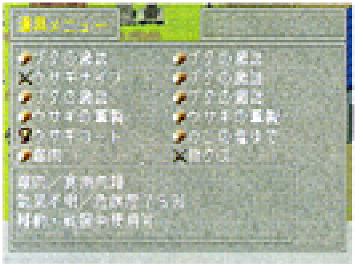
移動中に△ボタンを押すと、コマンドメニュー画面になる。方向キーでコマンドを選択し、◎ボタンで決定する。また、L／Rボタンで表示されている情報を切り替えることもできる。

よくわかんないときは
とにかくなんでも SELECT
ボタンを押すべし。



◉ボタンのナビシステムや、R1ボタンのポケット動物図鑑など、ダイレクトにコマンドを実行するボタンも活用しよう。

道　具



持っている道具（R２ボタン）を使ったり捨てたりする他、肉の場合はフィールド上に投げることもできる（→２８ページ「肉を活用しよう」）。カーソルを合わせてセレクトボタンを押すと解説が出るので、効果のよくわからない道具があったら参考にしよう。

装備のリンダとケンの
切り替えは名前にカーソルを
合わせて ○ ボタン

装　備

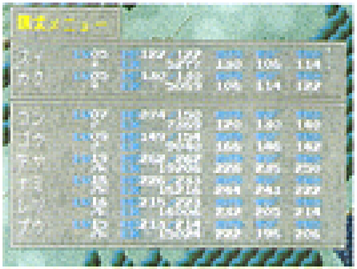


武器や防具を装備（L２ボタン）する。防具は、帽子・服・靴の三種類。装備品を選択すると、右のウインドウに装備前後のパラメーター変化が表示される。防具の場合は特殊攻撃に対する効果もあるので、そちらにも注意しつつ装備しよう。装備を外したい時は「装備をはずす」を選択する。

能　力

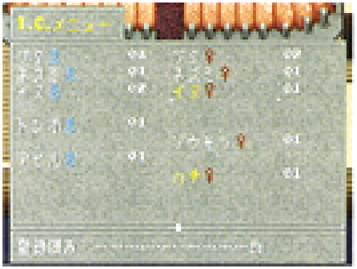
各能力を使用する（→３０ページ）。

猟　犬



猟犬の能力確認、順番の入れ替えなどを行なう。戦闘に参加し、経験値を得るのは上部ウインドウの前衛２頭である。敵の強さなどに応じて前衛・後衛を入れ替え、猟犬を使い分けよう。猟犬は逃がすこともできるが、一度逃がすと二度と戻らないので、実行するときにはよく考えてから。

T.C.



T.C.（Ｌ１ボタン・トランスカーゴ）内の動物を確認する。格納できるのは３２種、各９９頭まで。この場合、オス・メスも別に数える。緊急避難装置の役割もあり、ケンが戦闘で倒れると全ての動物を１頭ずつ解放してケンを収容し、自動的にレンジャー隊本部に帰還する。これに備えて２頭ずつ捕獲しておくと安心だ。

情　報

動物図鑑（Ｒ１ボタン）、状態、特殊能力等を確認できる。「状態」で確認できる異常には「戦闘不能」のほか、次のものがある。

フェ：フェロモン。動物が近寄る。
迷：迷走。まっすぐ歩けない。
涙：催涙。動物がいてもわからない。
粘：粘着。移動速度が落ちる。

ナビS

ナビＳ（■ボタン）の画面を表示する（→１９ページ「ナビＳ」）。

ダッシュの多用に注意!!

動物を追うとき、戦闘を回避するときなど、急いで移動したい場合に便利な⊗ボタンのダッシュ。しかし多用は禁物。ダッシュはＨＰを消費するのだ。夢中で動物を追いかけ、いざ戦闘というときにはすでに瀕死の状態、ということもあり得る。ダッシュのしすぎで戦闘不能になることはないが、残りＨＰには常に気を配ろう。ケンたちのレベルが低いうちは、特に注意が必要だ。



できればメスオス一緒に登録しよう。
後で収拾がつかなくなるゾ。

(注) 後や横からの攻撃は
『痛い!!』

BATTLE 戦闘

■画面の見かた



①動物ステータス
動物の性別、HPを表示。HP上の◎は行動準備シグナルで、赤・黄・緑と変化していき、白で行動する。ここを見てターゲットを決める際の参考にしよう。

②味方ステータス
キャラのグラフィックは、現在向いている方向を示す。BPはビーストポイントで、獣人化したり獣人の能力を使用したときに消費する。

③メッセージウインドウ
様々なメッセージを表示する。ターゲット指定時には、レベルや攻撃力など、詳細なパラメータも表示される。味方パラメータを見るには防御コマンドで。

④コマンドウインドウ
自分のターンにコマンドを選択する。各コマンドについては、次ページを参照しよう。「獣人」「道具」の装備変更は、ターンは消費しない。

⑤地形ウインドウ
プレイヤーの立つ地形と、その四方の地形を表わす。白点はその地形内の動物の数を表わしており、前後左右を囲まれてしまうと逃走は不可能となる。森での命中率や、水中での素早さなど、地形は各種パラメータに大きく影響を及ぼす（→２９ページ「地形効果」）。

●振り向き
攻撃コマンドを使わずに向きを変えたいときには、自分のターンで⊗ボタンを押してからL・Rの各ボタンを押せば左右に振り向くことができる。ターンは消費しない。

戦闘時のコマンド

攻　撃

装備している武器を使って攻撃する。方向キーで目標１体を選び、◎ボタンで決定しよう。

道　具

道具を使用する。肉なら投げたり、武器や防具ならその場で装備することもできる。

防　御

まず自分か他の味方を指定。自分を指定した場合は守りに徹し、攻撃を受けた際のダメージを半減させる。味方を指定すると、体を張ってそのキャラをかばう。

獣　人



獣人化する。ある種の動物を箱船に登録し、獣人化が可能になった後に有効となる。獣人には人間をのぞいて６系統あり、系統によってパラメータ変化に特徴がある。ターンは消費しないが、何度も獣人化するとＢＰを大量に消費するので注意して欲しい。

特　殊

特殊能力を使用する。能力名の右の数字は、能力の使用に必要なＢＰだ。特殊能力はレベルアップではなく、動物を登録して獣人を進化させることで身に付ける。

戦闘中の特殊能力は、獣人を進化させるたびに覚えていく。獣人の特性もあわせて考慮し、状況に合わせてうまく使おう。



逃　走

戦闘を放棄して逃げ出す。その際は逃走する方向を指定する。ただし、四方を囲まれて退路がない場合、逃走は不可能だ。このコマンドを実行すれば必ず逃げられるが、側面や背後からの追撃は覚悟しておこう。

本当にヤバイときは心を鬼にして
猫犬をおいて逃げろ！
猫犬だってあなたを見捨ててよく逃げる(笑)。

戦闘の手引き

■ステータス異常

特殊攻撃などにより、味方や敵動物のステータスが一時的に異常になることがある。場合によっては命を落とすことにもなるので、少しでもおかしいと思ったらすぐに確認したい。味方の場合は「防御」、敵動物の場合は「攻撃」で確認できる。「戦闘不能」のほか、以下の状態がある。

守：守備に専念している。
無敵：攻撃の一切をはね返す。
乱：混乱。敵味方の区別なく攻撃する。
毒：毒で毎ターンダメージを受ける。
行動不能：自由を奪われている。
ＢＰ不能：ＢＰを使う行動ができない。

1番
後半はこれがこわい!!



敵動物のステータスを確認。「行動不能」や「混乱」などの異常に陥っている動物は後回しにしよう。

*上の写真はあまりに評判が悪くてマスターアップ寸前でデザインが変更になった今はなき貴重なブタの没デザインである。

■背後の確保を

左右や背後から攻撃されると、予想外のダメージを食らう。敵が多い方向を正面にして戦うようにしたい。また、逃走のために、戦闘フィールド４方向のうちの１カ所、できれば背後は、常に敵を排除しておこう。



逃走も作戦のひとつ。ハンターとして、逃げるよりも袋叩きに倒れる方が恥だ。ヤバい時には逃げられるようにしておこう。

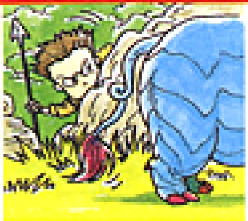
■肉を活用しよう

捕獲した動物から加工できる肉。回復に重宝するが、中には状態異常を引き起こす物もある。そういった肉は戦闘中に投げ、敵に食べさせてしまおう。危険な肉を見極めれば、戦闘を有利に運べるのだ。



また、フィールド上でも肉を投げられる。人間を見ると逃げてしまう臆病な動物も、肉でおびき寄せれば楽に戦闘に持ち込めるぞ。

■先制攻撃



フィールド上の動物へ側面や背後から接触すると、高確率で先制攻撃を決めることができる。逃げる動物を追って戦闘になった場合は、自然に先制攻撃になることが多い。動物に追われたときには、逆に側面をついてやるくらいの気持ちで向かって行った方が被害が少ないかも？

ホスピコの北あたりでカニを相手にコツをつかもう。

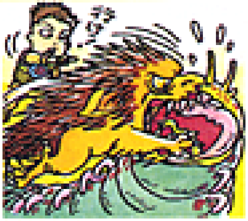
■地形効果



戦闘時は、動物と接触した時にケンがいた地形と、その４方の地形がそのまま戦闘フィールドになる。地形は、移動時以上に大きく影響してくるのだ。水中、砂漠、雪上などでは普通動きが鈍るが、こういった地形に住む動物も多い。そんな動物と相手の縄張りで戦えば、一方的に殴られることだってあり得るのだ。人間の動きが鈍る場所では、なるべく戦わないようにしたい。逆に、水棲動物を陸地におびき出すなど、人間が有利になる地形で戦えるように工夫しよう。

肉を投げるのは効果的！

■動物をけしかける



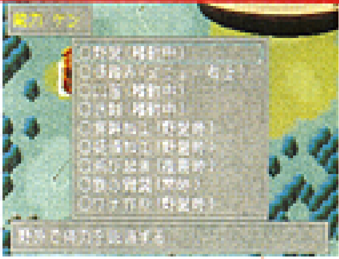
ケンは特殊能力「けしかける」を覚えると、トランスカーゴの動物を戦闘に参加させられるようになる。戦闘に参加させた動物はそのままいなくなってしまうのだが、状況によっては非常に役に立つ。例えば、水中で苦戦を強いられそうなときでも、強い水棲動物を１頭けしかけるだけでかなり楽になる。「けしかける」はＢＰも消費しないので、動物に余裕があるときはどんどん使おう。

「けしかけ」は小さなダメージを相手に与えるのにも便利。



ABILITY 能力

■移動中の能力と戦闘中の能力





戦闘時の能力の大半は、動物を箱船に登録することで覚える。こまめに登録しよう。

「野営」は、回復するためだけの能力じゃない。加工や調教も野営時に行なうのだ。

ケンやリンダは、大きく分けて２種類の特殊能力が使える。移動中に使う能力と、戦闘中に使う能力だ。同じ「特殊能力」だが、移動中の能力は戦闘中には使えないし、その逆もできない。移動中の能力はレベルアップやイベントをこなすことで使えるようになる。戦闘中の能力は、人間の能力はレベルアップ、獣人の能力は箱船に動物を登録することで使えるようになる。能力の中には、さらにレベルアップすることで強力になる物もあるぞ。

移　動　中　の　能　力

■野営：ケン(移動中)

フィールド上で一泊し、ＨＰとＢＰを回復する。動物の夜襲を受けることも多いので、ＨＰに余裕のある者を見張りに立てておきたい。「飛び起き」を覚えるまでは、夜襲を受けても就寝中のキャラは数ターン寝たままになる。「食料加工」「装備加工」「ビシバシ調教」は野営中に徹夜で行なわれ、これらの作業と「見張り」をする徹夜組は回復しないので注意しよう。



■値踏み：ケン(メニュー右上)

コマンド「道具」「T.C.」実行の際、カーソルを合わせた道具や動物の売却時の価格が、画面右上のウインドウに表示される。

■ワナ製作：ケン(野営時)

動物を捕らえる「自前のワナ」を作る。フィールドに仕掛け、後で取りに行くと動物がかかっていることがある。ワナの質は、貸しワナ屋の物に比べるとやや落ちる。

作れるのは一晩でひとつ。
仕掛けられるのは同時に3つ。

■口笛：ケン(移動中)

プテラノ鳥を呼べる。フィールド上のどこからでも、一気に箱船まで飛んでいける。箱船以外の場所には行けない。

■鳴きマネ：リンダ(移動中)

動物の鳴き声をマネる。動物に仲間だと勘違いさせ、おびき寄せることが可能。

泣きマネは人間のオスにも効く(笑)。

■迷彩：ケン(移動中)

フィールド、ダンジョンで使用可能。体に迷彩を施すことで、臆病な動物に逃げられることや、凶暴な動物に追われる危険がある程度防げる。

■ビシバシ調教：リンダ(野営時)

トランスカーゴ内の特定の動物を調教し、猟犬として使えるようにする。レベルアップしてこの能力に磨きがかかるごとに、猟犬として調教できる動物の種類が増えていく。

■イヌの嗅覚：リンダ(移動中)

移動中ににおいをかいで、その周辺に未捕獲、または未登録の動物がいるかどうかをチェックできる。

最後はあっちこっちでクンクンだ！

■食料加工：ケン＆リンダ(野営時)

トランスカーゴの中の動物を、自分で加工して食料にすることができる。どの「加工」も費用はかからないが、動物は減る。

■女の勘：リンダ(移動中)

次にどちらへ進めばいいのかが、根拠もなく、なんとなくわかる。

意外と当たると評判です。



リンダの「女の勘」。何をすればいいのかわからなくなった時、勘を頼りに進んでみよう。

■装備加工：ケン＆リンダ(野営時)

食料加工と同じく、トランスカーゴの動物から、武器や防具を作ることができる。加工に必要な動物の数は、店で加工する場合と同じである。

■飛び起き：ケン＆リンダ(夜襲時)

野営時に夜襲を受けても飛び起き、すぐに戦闘態勢になる。

■植物鑑定：リンダ(常時)

洞窟などに生えている「赤い花」などの植物の正式な名称がわかるようになる。

■鉄の胃袋：ケン＆リンダ(常時)

状態異常やダメージをもたらす食料を食べても、全く平気な強力な胃袋。

Ken ケン

戦闘中の能力

			消費BP
人間	猟犬に命令	猟犬に8種類の命令を出す	0
人間	応急手当て	味方のHP回復、状態異常の治療を行う	0
人間	けしかける	カーゴ内の動物を戦闘に参加させる	0
人間	連れ逃げ	リンダを抱えて逃げる	0
単体攻撃A	捨て身アタック	自分の守備力を削って攻撃する	1
単体攻撃A	体当りアタック	自分の守備力が攻撃力になる体当たり攻撃	2
単体攻撃A	流血ファイト	自分の残りHPが少ないほど大ダメージを与える	10
単体攻撃A	踏みつけプレス	ダメージを与え、動きも封じる	10
単体攻撃B	ギ酸ジェット	毒を飛ばし、敵に毎ターンダメージを与える	4
単体攻撃B	花火ショット	小威力の火炎攻撃	2
単体攻撃B	火炎ブレス	口から火を吹く火炎攻撃	4
単体攻撃B	失神シャウト	敵にダメージを与え、さらにマヒさせる	5
複数攻撃A	超音波ウェーブ	正面の敵すべてに音波攻撃	5
複数攻撃A	疾風カッター	正面の敵すべてに疾風で攻撃	5
複数攻撃A	絶対零度ブレス	正面の敵すべてに冷凍攻撃	7
複数攻撃A	尻尾アタック	尻尾を振り回す強力な打撃技	8
複数攻撃B	体毛ミサイル	自分のHPを削って敵にダメージを与える	6
複数攻撃B	灼熱地獄	すべての地形に火を放つ	16
複数攻撃B	竜巻ウイング	竜巻を起こして正面の敵を吹き飛ばす	18
複数攻撃B	無差別サンダー	敵味方の区別無くしびれさせる	4
味方強化	胸ドラム	気合いを入れ、自分の攻撃力をアップさせる	12
味方強化	鎧スキン	自分の守備力を上げる	8
味方強化	コブ回復	自分のHPを回復する	6
味方強化	砂吐き	正面の地形を砂地に変える	8
攻撃補助	シビレ毒	敵をしびれさせて守備力を下げる	6
攻撃補助	げろげろボイス	敵の特殊攻撃を封じる	5
攻撃補助	黒のカーテン	正面の敵の命中率を下げる	4
攻撃補助	悪臭ファート	臭いガスを放ち、敵の攻撃力を下げる	8

Linda リンダ

■獣人化における使用ＢＰ

最初の獣人化に際してはＢＰを４ポイント使用、レベルの高い獣人になるたびに、８ポイント、１６ポイント、３２ポイントと使用ＢＰが上昇していく。

			消費ＢＰ
人間	コブラツイスト	敵１体にダメージを与え、動きも封じる	0
	応急手当て	味方のＨＰ回復、状態異常の治療を行う	0
	お色気アタック	敵のパラメータを下げる。オスのみに有効	0
	低くうなる	威嚇によって弱い敵を追い払う	0
単体攻撃A	連続アタック	２回続けて攻撃する	5
	吸血アタック	敵のＨＰを吸収し、自分のＨＰを回復する	2
	突撃チャージ	相手の懐へ突撃し、数回殴り合う	8
	丸飲みアタック	敵を飲み込み、能力の２分の１を自分に加える	6
単体攻撃B	電撃ハッグ	ダメージを与え、動きも封じる	10
	大鎌アーム	大きな鎌をふるう打撃技	6
	必殺ニードル	敵を一撃で粉砕する	2
	落雷ハンマー	敵１体に強力な電撃攻撃	12
複数攻撃	炎のカーペット	正面の地形を火の海にする	7
	毒針ダンス	成功すれば普段の倍のダメージを与える	4
	吹雪ストーム	正面の敵すべてに冷凍攻撃	3
	超振動ブラスト	正面の敵すべてに音波攻撃	10
自己防衛	逃げジャンプ	追撃を受けずに逃走できる	3
	マッスル変げ	敵１体の体力特性を自身にコピーする	8
	コブ回復	自分のＨＰを回復する	6
	鎧スキン	自分の守備力を上げる	8
味方強化	体をなめる	味方のＨＰや状態異常を回復する	2
	遠吠え	動物を呼び寄せ、戦闘に参加させる	0
	ステロイド注入	味方の素早さをアップさせる	9
	銀世界	正面の地形を雪原に変える	6
攻撃補助	絶叫パラノイア	超音波で敵を混乱させる	4
	絹糸ネット	敵を糸でからめ、動きを封じる	10
	リン粉シャワー	敵の素早さを下げる	8
	発光ボディ	敵の目をくらませ、素早さを下げる	8

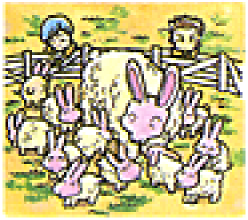
SHOP 店

↓バトルパーク

■便利に使って楽すべし

町や村には色々な店がある。道具屋や装備屋などは、もはや説明の必要はないだろう。しかし、この「リンダ」には、ちょっと他では見られない特殊な店が存在する。一部の変わった店を紹介しよう。うまく利用すれば、少しは動物捕獲の旅も楽になるはずだ。

BB牧場



動物のオスとメスをペアで預けておくと、次の年の春までに繁殖させておいてくれる。養育費が必要となるのだが、珍しい動物を繁殖させて動物商に売れば、ちょっとした小づかい稼ぎにもなるだろう。ただし、失敗することもある。

これだけヘンな店の種類が多いRPGも まぁ、珍しい。
実際のとこ、本当に役立つ店は ほとんどない(笑)。でもまあ、たくさ

解体屋



捕まえてきた動物をかっさばいて、腹の中身を取り出してくれる店。その動物に襲われ、飲み込まれた人間の装飾品や、卵などが出てくる。動物は減るものの解体は無料、思いがけず貴重な物が出てきたりもするので、動物が余っていたら訪れよう。

↑パラサイド、ミナゴ

託卵センター



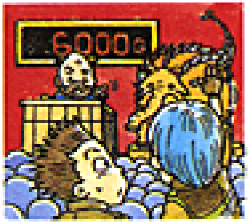
卵を預けておくと、かなりの高確率で、動物に孵化させておいてくれる。卵は冒険の途中で拾ったり、ある場所に存在する卵屋から手に入れることができる。どんな動物が出てくるかは、産まれてからのお楽しみだ。

↑オズポート

↙初めて行った時は値段にめまいがするはず。

↓お得な値段設定である(笑)。

オークション



なかなか捕獲できない貴重な動物が競売に出される。購入するためには惜しみなくお金をつぎ込んで、他の客と競り合わなくてはならない。ある町で秘密裏に行なわれており、売買を禁じられたA級保護指定の動物も売られている。

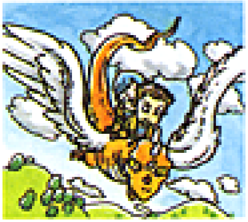
貸しワナ屋



仕掛けておくだけで、近辺の動物を捕らえられるワナを貸してくれる。ワナは自前で作ることもできるのだが、貸しワナ屋のワナは高額な料金を取るだけあって、かなりの成果が期待できる。回収もしてくれるので面倒がない。

ん あったほうが楽しいしサ、いろいろ試して好きに遊んでくれい。

バードライン



ネオケニアの主要交通機関。お金さえ払えば、最初からどこにでも自由に行くことができる。また、指定したエリアに落としてくれるシュートサービス、その逆のピックアップするサービスなど、充実したサービスが提供されている。



捕獲の困難な動物を大量に手に入れるチャンス。未捕獲の動物が出たら、少々無理してでも競り落とそう。

代行ハンター



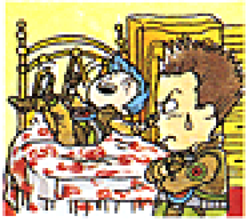
動物捕獲のプロたち。報酬を交渉して契約が成立すると、ハンターは次の季節に動物を捕獲に出かける。そのまた次の季節には帰ってくるので、トランスカーゴに空きを作り、獲物を取りに行こう。報酬額がハンターのやる気につながることを忘れずに。

ボクもそうだナ



安くあげればいいというものでもない。報酬をケチれば、ハンターはそれなりの働きしかしないぞ。

インテリアショップ



家具屋。ここで購入した品々は、箱船の居住区へ送られ、配置される。箱船でのケンとリンダの「愛の巣」となる居住区を、豪華なインテリア用品を集めて飾り立てよう！　…という楽しい店だが、何か冒険の役に立つというわけでもない。

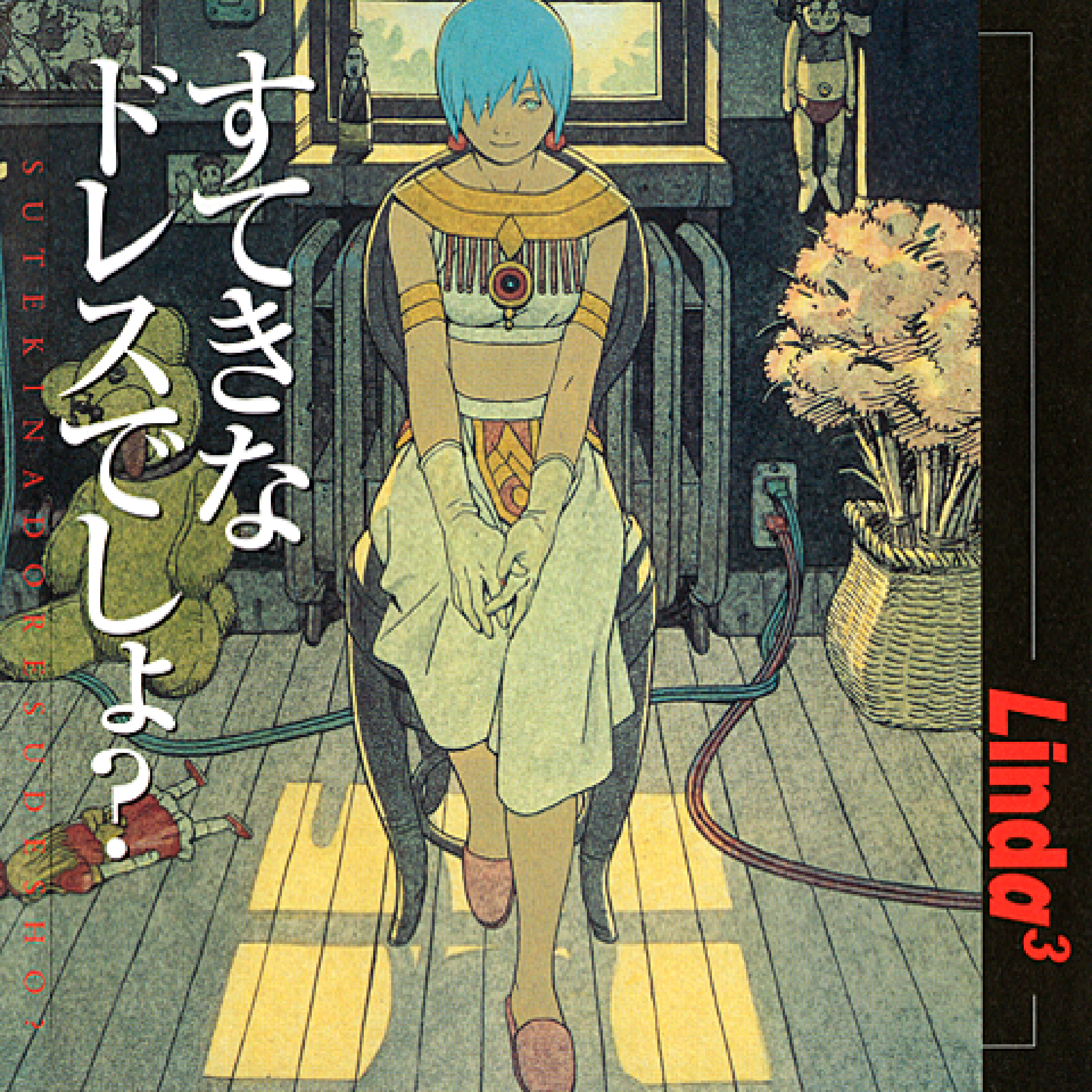
『いいですよ、回転ベッド。』

宝くじ



東エリアの町・オズボートでは、ナンバーズ方式の宝くじが買える。買うときに自分で数字を指定し、当たれば最高10万Gもの大金が手に入るのだ。夏と冬の年２回、１度に３枚まで買えるぞ。当選番号は電話でも確認できる。

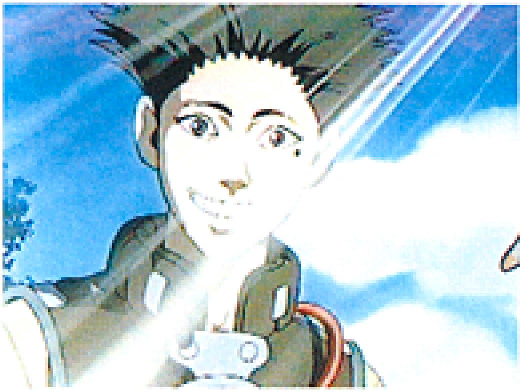
注　当りクジでも季節が過ぎれば　ただの紙キレ。


すてきなドレスでしょ?
SUTEKINADORESUDESHO?
Linda³

CHARACTERS 登場人物

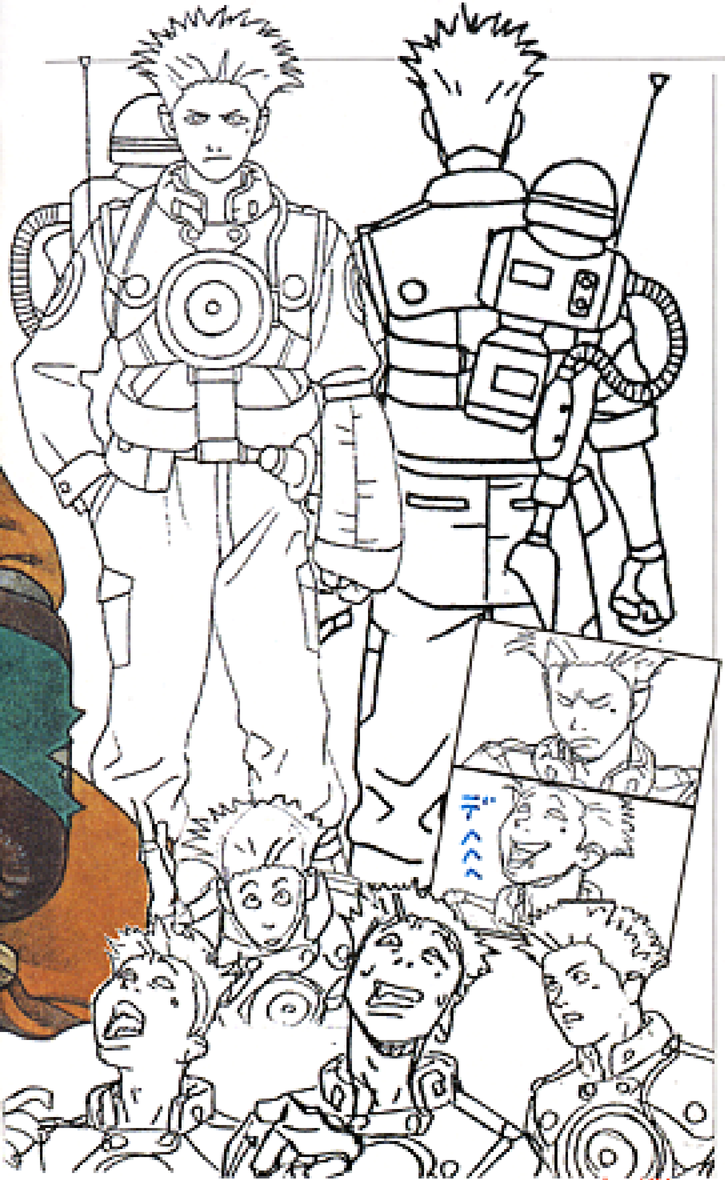
KEN

ケン・チャレンジャー



箱船の男性乗組員であり、
ネオケニアの自然を守るレンジャー隊の一員でもある。
レンジャー隊では「遅刻王」の異名を取るが、
野生動物を捕獲して種を保存するという
使命に対して、彼はどんな働きぶりを見せるのか。
それは彼に命を吹き込むプレイヤー、
つまりあなた自身の腕前にかかっているのだ。





DATA

生年月日	AMD1975.12.25
出身地	ネオケニア　ホスピコセル
身長	171cm
体重	64.5kg
BWH	92/78/98.5
足	25.5cm
血液型	O

♂

　ケンはとにかく普通の男の子。ネクはとにかく物の考え方がゆがんでる。役者として、一本の作品の中で両極端なふたりのキャラクターをやらせてもらえるっていうのは、非常に面白いしラッキーでしたね。これだけ違えば、２人の演技の切り替えも逆に楽だったよ。俺自身の中にも、こういうジキルとハイドみたいな部分があるんだろうね。ケンやネクやその他のキャラも、人間の中にはそういうとこもあるんだ、という認識で遊んで欲しいです。ネクに感情移入して、残酷な人になりきっちゃうと怖いもんね（笑）。



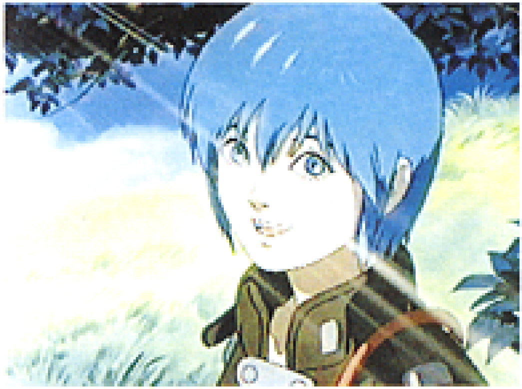
←ニゲラ王子
「うヒャヒャヒャヒャ…」

Kazuki Yao
CV 矢尾一樹

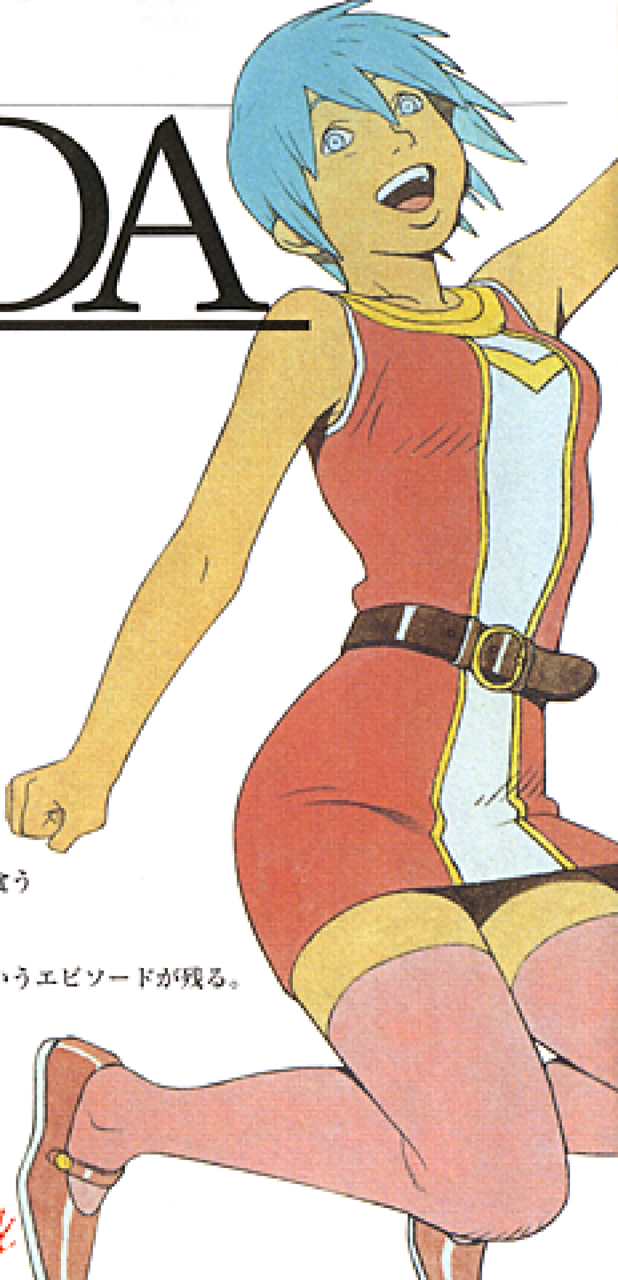
Linda Cube Again

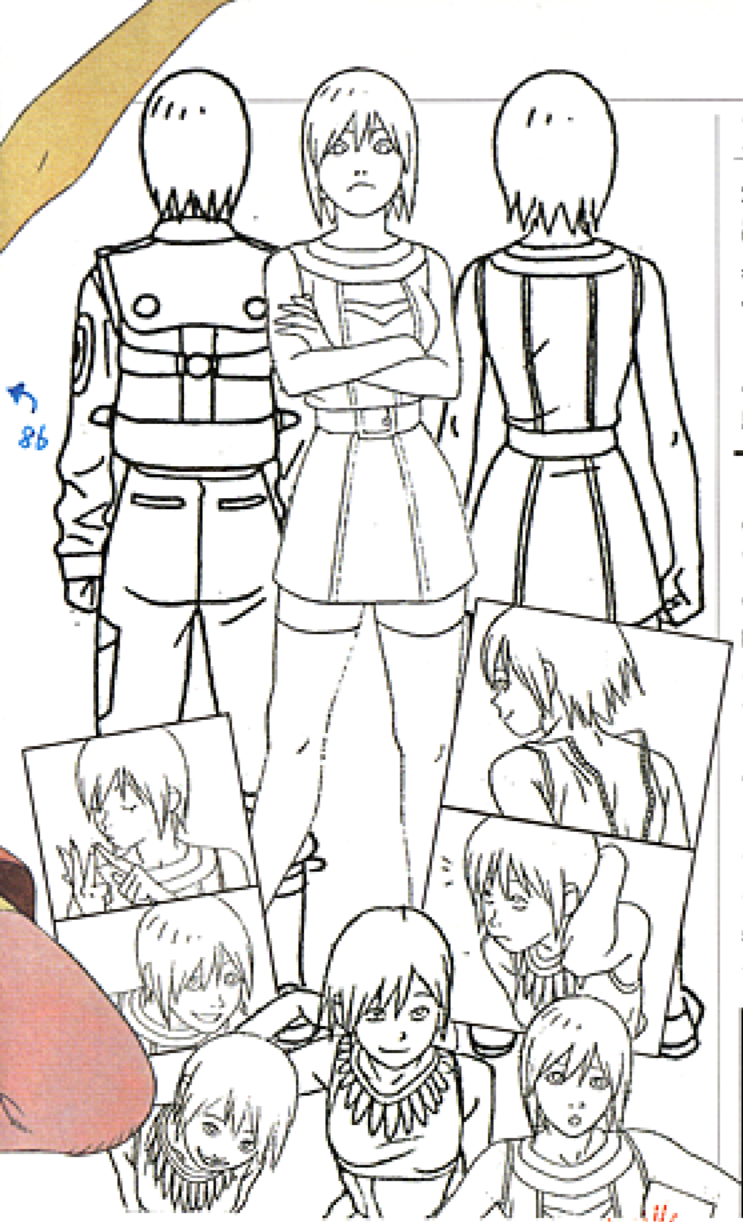
LINDA

リンダ



箱船の女性乗組員で、
ＡＭＤ1991年夏現在14歳。
口は悪いがスタイル抜群、今時メシをうまそうに食う
魅力的なピチピチギャルである（ペン隊長談）。
ケンとは家が隣同士の幼なじみで、
５歳の頃に彼女の方からケンにプロポーズしたというエピソードが残る。
主導権は昔からリンダの方にあったようだ。





DATA

生年月日	AMD1976.12.25
出身地	ネオケニア　ホスピコセル
身長	170cm
体重	52kg
BWH	86/55/84
足	25.5cm
血液型	B

♀

　すごく気ままな、束縛されない感じの娘。こんな気楽な人間になれたら楽でいいよね。感情の変化が結構激しいので、演じてて楽しかったです。個人的には、リンダは友達に欲しくないタイプかもね（笑）。ケンや家族のことをすごく大事にして、あんまり友達のことはかまってくれなさそうでしょ？可愛いだけじゃなく、すごく勝手だったり憎たらしかったりするリンダなんですけど、嫌いにならないで最後までつきあってください。表に出てるのは彼女の一部。内面まで理解してあげて欲しいなと思います。



CV Minami Takayama 高山みなみ

NEK

ネク

Kazuki Yao
CV 矢尾一樹（２役）

シナリオＡでは狂気の
殺人者として登場する。
ケンの双子の弟なのだが、
物心もつかない頃に生き別れたため、
お互いの存在を知らなかった。
しかしネクは、屈折した人生を歩み、
荒廃した精神の中で、
幸福な兄・ケンの存在を知る。



SACHIKO

サチコ

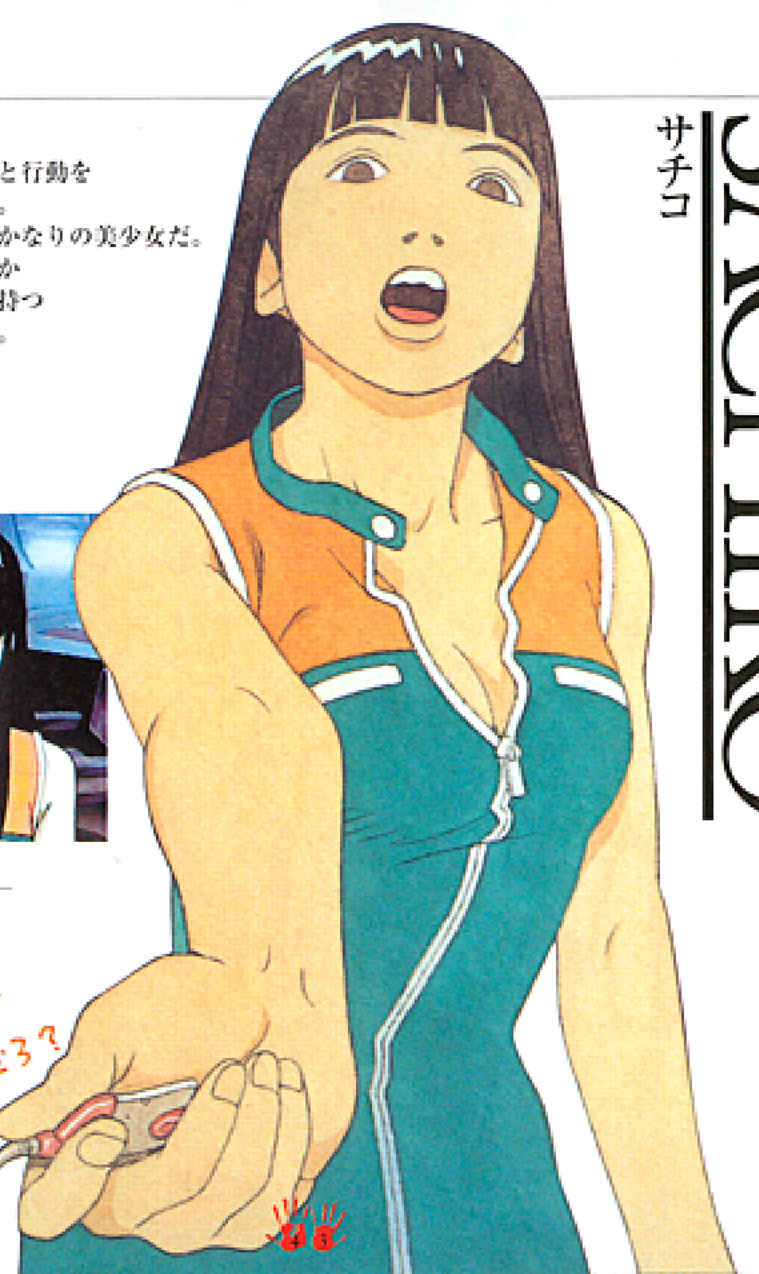
Linda Cube Again

エモリ博士の娘。
シナリオBではケンと行動を
共にすることになる。
性格もよく、何よりかなりの美少女だ。
が、異星育ちのためか
少々変わった感性を持つ
不思議な少女である。



Rei Sakuma

CV 佐久間レイ



ジャイアンのお母さん(笑)

ミーム

ケンの義母。前レンジャー隊隊長だった夫を亡くし、女手一つでケンを育てた。

CV 青木和代 Kazuyo Aoki

ヒューム＆アン

リンダの両親。現在、ヒュームは凄腕の雇われハンターとしてその名をとどろかす。アンはミナゴ生まれのピースチャン。リンダは運良く母親に似たようである。

CV 二又一成 Issei Futamata

CV 江森浩子 Hiroko Emori



ベン隊長

レンジャー隊の隊長。ケンたちに厳しくも愛情ある態度で接してくれる良き上司だ。

CV 内海賢二 Kenji Utsumi

エリザベス&パンハイム博士

巨大企業グリーン製薬の女社長とその開発部長。30代前半だと思われる熟れた未亡人と、上司を密かに恋慕する老科学者、という関係でもある。

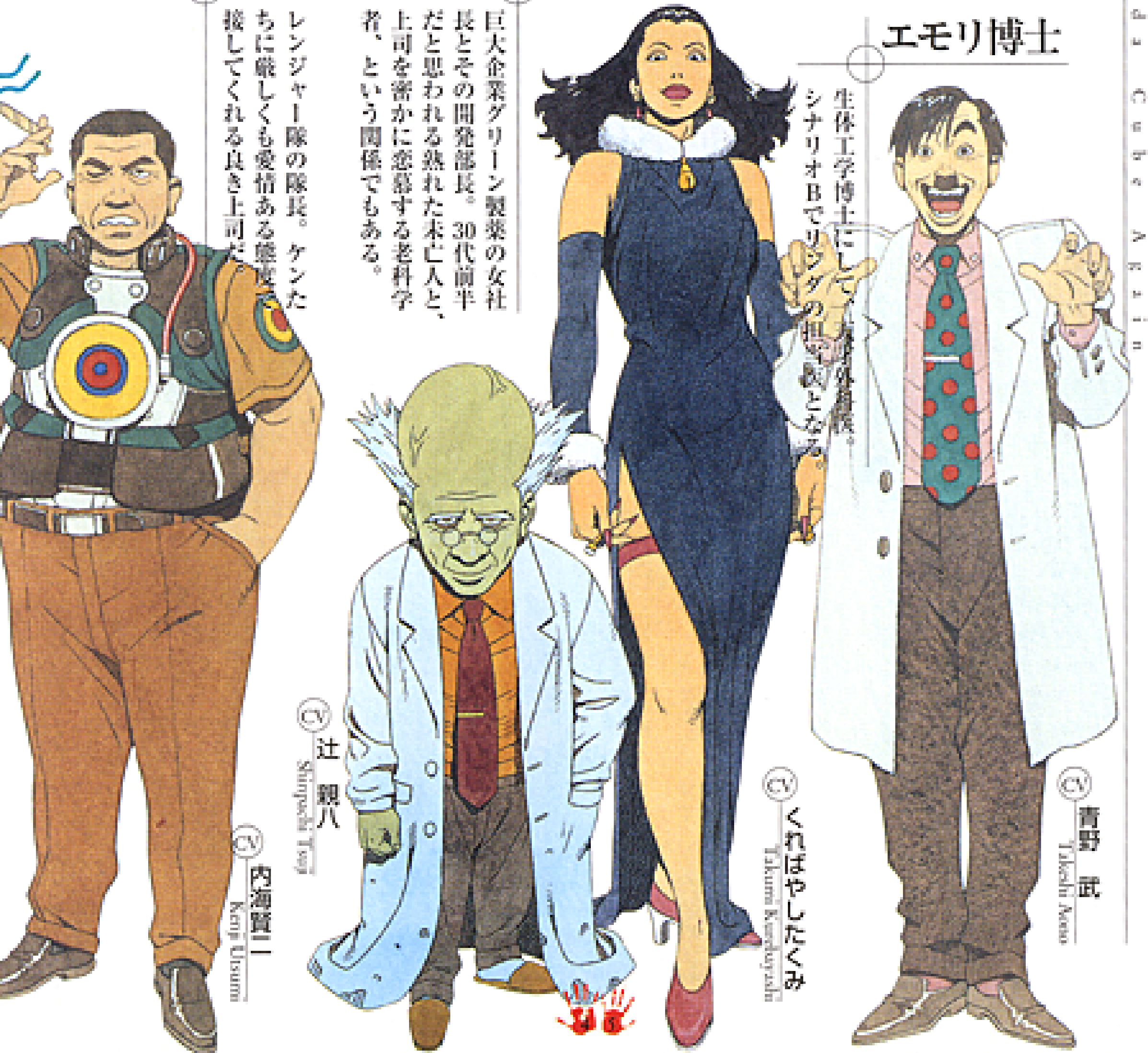
CV 辻 親八 Shinpachi Tsuji

CV くればやしたくみ Takumi Kurebayashi

エモリ博士

生体工学博士にして、[illegible]外科医。シナリオBでリンダの担当医となる。

CV 青野 武 Takeshi Aono



DESIGNER'S NOTE あとがき

親愛なるプレイヤーの皆様へ

再録 ※PCエンジン版「Linda³」解説書の後書きを再録したものです。

桝田省治

とにかく最初の取っつきの悪さを自力で乗り越えて欲しい。

既にプレイした方はお気づきだろうと思う。このゲームは「ヘン」だ。確かにそこらのＲＰＧと、見た目はソックリ。なのに今までのお約束事がほとんど通用しない。

あるテストプレイヤーは、ハーディアの町の周囲をグルグル回り続けた挙げ句、「怪物がぜんぜん襲ってこない」とこぼしていた。「回復の魔法は何レベルで覚えるんですか？」と質問した人もいた。

断っておく‼　このゲームには魔王はいない。君も勇者じゃない。魔法なんかない。誰も道を教えない。君が何をしても隕石は止まらない。

今どき、こんな不親切なＲＰＧなどなぁぁい‼（自慢してどうする）

このゲームを楽しく遊ぶコツを伝授しておこう。まず「先入観」を捨てること。これが１番だ。

次に僕を見習って「高山みなみ」先生の演技に心酔すること。この２つさえできれば、このゲームは最高に面白くなるはずだ。

「リンダキューブ」は「天外II」のゴミから産まれた？

なぜ、こんな「ヘン」なＲＰＧを作ることになったかを話そう。

すべては「天外II」のせいだ。アレを一言で言い表わすなら「王道」。オーソドックスでなおかつ力強く、それでいて豪華絢爛な造り。万人の支持を得るためには、斬新なアイデアは全て捨てねばならなかった。

３年もそんな物に係わっていると、ストレスのたまり方も尋常ではない。クリエイターの血がうずき始める。そして産まれたのが「天外II」のアンチテーゼ「リンダキューブ」である。

繰り返すが、君は世界を救えない。

君が救えるのは、気色の悪い動物100種類と、クチの悪い女の子１人だけだ。

たまにはこういうセコいＲＰＧもあっていいと思う。個人的な趣味で言うなら「天外II」より「リンダ」のほうが僕は好きだ。

高山みなみ先生が「愛してるワ」とか「好きよ♥」とか言いまくるしな。ウひひ。

ナレ録りの際、上記のようなシーンのみ無意味にダメ出しをして、彼女に何度も言わせて楽しんだ罪を告白するとともに、懺悔いたします。ウひひ。

強い女性が好きなのは僕が優柔不断なせいかもな。

「リンダ」というキャラクターのモデルは１人ではない。実は４人の女性だ。

１人目は1990年の仏映画、アンヌ・パリロー演じるところの「ニキータ」。あの泣き虫で寂しがり屋の女殺し屋。ハリウッド版のリメイクよりこっちのほうが僕は好き。

２人目は、菊池秀行氏のエイリアンシリーズ（ソノラマ文庫。エメドラの飯君から借りたまま返してない）に登場する「ゆき」。ポジティブでしたたかで、とにかく可愛い。

３人目は、高山みなみ先生本人。彼女の声をたくさん聞きたくて、リンダというキャラを作ったと言ってもいいくらいだ。

４人目は、僕の妻。僕はこの人が子供を産む現場を目撃して以来、「絶対、女には勝てない」とわかったし、「一生ついていきます」と心に誓ったものだ。ちなみに岩崎家（岩崎啓眞。ＰＣエンジン版の演出ディレクター）の力関係はもっと極端で凄まじいモノらしい（笑）。

最後に月に何10本と出るゲームの中から、このゲームを選んだ君に天晴れと申し上げておこう。たぶん期待は裏切っていないはずだ。

ぜひ完全クリアを目指して欲しい。

1995.6.29

読むのが楽しいので、感想をＳＣＥＩまで送ってくれ！

どこにでも飛んでゆけ！ 骨くらいは拾ってやる

“リンダ”がどういうゲームか解説する代わりに、ＰＣエンジンからの移植に際して新たに追加したフィーチャーを３つほど紹介しよう。

まず始めは最も“リンダ”らしい目茶苦茶な機能から。

各町のゲートの２階にあるバードラインの新メニュー“シュート・サービス”。

レベルとかストーリーの進行には一切関係なく、あなたをこの世の果てまで一瞬で運んでくれる。もちろんゲームスタート時点から利用可能だ。

ただし着いた先が運悪く、とてもどう猛な動物の生息地のド真ん中であっても、わしゃ知らん!!（笑）。

…とも思ったが、イイ歳した大人が「あまりに無責任」との意見も出た。そこで採用したのが次に紹介する“動物図鑑”である。

これで死んだら、 そりゃ、あんたのせいだ

Ｒ１ボタン一発、目の前の動物にカーソルを合わせる。

あら不思議!!　その動物の強さ・得意技まで全部（←誇大表現）、戦う前にわかる。

これが動物図鑑の機能だ。

百万回の理不尽な犬死にからＲＰＧファンをついに解放する奇跡のコマンドの登場だ。

ただし強さがわかったからって、レベル１のあなたがレベル20の動物に勝てる道理はない。そこんトコ、くれぐれも勘違いしないように。

まッ、勝てそうになければ、戦わないで捕獲する方法を工夫すればよろしい！　この柔軟さ、イイ加減さが“リンダ”というゲームの本分だ。

命懸けで戦おうが、ワナを仕掛けようが、店で買おうが、捕まえてしまえば１種は１種。

あなたは勇者じゃない。

正々堂々の安っぽい戦いなんか誰も期待してないゾ！

どうせ泣いても笑っても制限時間は８年だ。できるだけズル賢く立ち回ってくれ。

難度も自分で 適当に決めてくれ

制限時間の話が出たついでにもうひとつ。PlayStation版リンダでは、なんと季節の経過スピードを４段階から選べる。

つまり“難度調整機能”付きＲＰＧというわけだ。

巨大隕石“死神”は、忙しいあなたの都合に合わせて訪問時間を喜んで変えてくれる。

隕石のくせに、行き届いた心配り。まるでお抱え運転手のような殊勝な仕事ぶりだ。

ただしこの親切な運転手、とても生真面目な性格でもあ

・ネクストキングのほうも
ひとつヨロシク!!

る。指定された時間に必ずやって来て、最期の呼び鈴を押すことは決して忘れないゾ。

シュートサービス、動物図鑑、難度調整と３つの新機能を紹介した。どんなテイストのゲームか、だいたいわかっていただけただろうか。

なるべく何でもできるように設計したつもりだ。だから後のコトは、わしゃ知らん！好きなようにやってくれい。

ＮＥＣからＳＣＥＩへ 奇跡のバトンタッチ

実のところ、ＰＣエンジン版のリンダのセールスは、笑えるほどに惨憺たる数字だった。制作に３年もかけてのその結果だったので、落胆しなかったと言えばウソになる。

でも実のところ、それほど深刻でもなかった。

単純な理由である。

「リンダは圧倒的に面白い！」アンケートのデータは力強くそれを示唆していた。

なにより僕自身がそう固く信じていて、これっぽっちも疑っていなかったのだ（笑）。

「面白いのにこのまま埋もれさせるのはもったいない！」

高校生が言い出しそうな青臭いこの正論に対して、本来コンペティターであるＮＥＣ・ＨＥとＳＣＥＩが耳を傾け、移植を快く受諾してくれた。

両社の紳士的対応には心から感謝している。

勢いで書いたら、少しスペースが余った。現在開発進行中のＳＣＥＩでの次のタイトルの宣伝もしてしまおう。

『俺の屍を越えてゆけ』'98年中には発売予定

簡単に言えば“世代交代シミュレーションＲＰＧ”。当然その目的は『最強の一族を育てること』。あなたはその一族の始祖。だからすぐ死んじゃうんだナ、これが（笑）。

僕も37。下の子供はまだ１歳。人生、半分過ぎると子孫の行く末が妙に気掛かりでサ。

でまあ近頃、こういう切ないのを作りたい気分なわけだ。

最後に“全体以上の部分”と“新しいインスピレーション”を常に僕に提供してくれる3人の女性に深く感謝。

樹原涼子様、高山みなみ様、島袋美由紀様、いつもホントにありがとう。

PROFILE



枡田省治
Shoji Masuda

広告代理店に在籍中『桃太郎伝説』に関わって以来、数々のゲームを世に送る。デザイナーとしては『天外魔境II』でデビュー。プレイステーションでは『ネクストキング恋の千年王国』がある。

STAFF スタッフ

きれいな字の優しい解説
桝田省治

Linda Cube Again

CAST

リンダ
高山 みなみ

ケン&ネク
矢尾 一樹

サチコ
佐久間 レイ

ヒューム
二又 一成

アン
江森 浩子

エモリ
青野 武

ベン
内海 賢二

ミーム
青木 和代

ゴメス&ジーン
石井 康嗣

バンハイム&長老
辻 親八

エリザベス
くればやしたくみ

スマイリー
一条 和矢

カマー
北沢 洋

STAFF

総監督・脚本・ゲームデザイン
桝田 省治

プロデューサー
佐々木 哲哉

音楽監督
樹原 涼子

キャラクターデザイン
カナビス

企画
桝田 省治
岩崎 啓眞
長谷川 浩

メインプログラム
佐々木 二

イベントプログラム
長谷川 浩

サブプログラム
山本 耕司
岡田 一宏

バトルデザイン
吉良 勝弥

グラフィック
國分 政昭
永田 竜也
尾上 恭輔
有吉 陽平
月野 真琴
山田 直也
川元 利華
藤川 万美
岡田 未来

グラフィック協力
久宮 公志
前田 武士
可徳 和隆
宮内 敏成
嶋 丈晴
大原 知也
古賀 健一

サウンドコンポーズ
安田 拓也

SEディレクター
吉田 猛

ナレーションエディット
島村 陽一
岩田 裕司

アシスタントディレクター
芝村 裕吏
長 享

コーディネーター
柴田 一樹

アニメーションスタッフ

プロデューサー
尾崎 正善

アシスタントプロデューサー
西宮 観子

演出
山崎 茂

絵コンテ
カナビス

作画監督
鳥袋 美由紀

制作担当
大谷 隆幸

原画
金山 明博
細山 正樹
谷口 守泰
浦野 達也
中澤 勇一
高井 浩一

動画チェック
長森 啓子

動画
冨田 さおり
神田 淳子
上津 達也
岩上 吉武
三浦 一樹

色彩設定
岡 久美子

彩色
瀧尾 奈都子
山崎 一美
渡辺 亜紀
長谷川 一美
樋田 由起子
斉藤 広子
河田 典子
原 香苗

特殊効果
前川 孝

美術監督
中村 光毅

美術
高橋 英次
本田 敬
大河内 めぐみ
宮本 清司
荒井 和宏

撮影監督
金沢 章男

撮影
鳥越 一志
遠藤 泰久
関戸 宏樹
木部 さおり
黒木 康之

フィルム編集
ファルコン

音響制作
松浦 典良

音響スタジオ
現

アニメーション制作
スタジオ・ザイン

音楽スタッフ

音楽プロデューサー
木原 遼元

エンジニア(レコーディング&ミックス)
岡部 潔

録音スタジオ
ミュージック・ブレインズ

アシスタントエンジニア
福嶋 靖之

編曲
外山 和彦

説明書スタッフ

編集
白石 岳(イズ)

デザイン
早川 徹(バナナグローブスタジオ)

SCEIスタッフ

エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明

スーパーバイザー
宮田 敏幸
長崎 行男

A&R
金子 孝弘
塚谷 和職

ジャケットコーディネーター
小宮 浩典
新保 圭美(SMC)

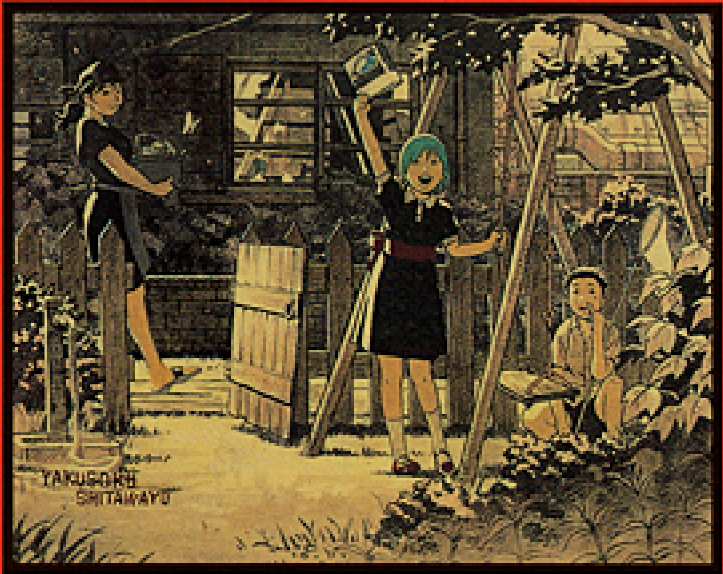
ミュージックプロデューサー
清水 彰彦

プロモーションスタッフ
佐伯 雅司
松田 弘
安達 公平

協力各社

日本電気ホームエレクトロニクス(株)
(株)メディアワークス
(株)アイアンドエス

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



AMD1982.7.26 HARDIA.

SCPS 91142

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
under license from Alfa System,
MARS and NEC Home Electronics, Ltd.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Notice

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Under License from Alfa System,MARS,and NEC BIGLOBE,Ltd.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.